

C.5

Créer des objets informatiques

Objectif

Inventer de nouveaux concepts abstraits (objets) sans relation directe avec le domaine.

Pattern Fabrication Pure

Ce pattern permet d'**affecter un ensemble de responsabilités à une classe artificielle** ou de commodité qui ne représente pas un concept du modèle de domaine. La fabrication pure est une réalisation qui ne se déduit pas du domaine. Elle est totalement artificielle.

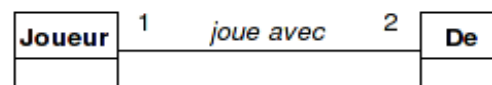
On inventera donc un objet qui fournira le service dont on a besoin.

Exemple

Problème : comment gérer les dés ?

Selon le modèle du domaine, le Joueur joue avec des Dés.

On a déjà vu que les dés sont des objets génériques utilisables dans toutes sortes de jeu. L'affectation de la responsabilité au Joueur de les lancer et de les additionner empêche de réutiliser ce service dans d'autres jeux. Il y a un autre problème : il n'est pas possible de demander simplement le total actuel des dés sans devoir les lancer de nouveau.

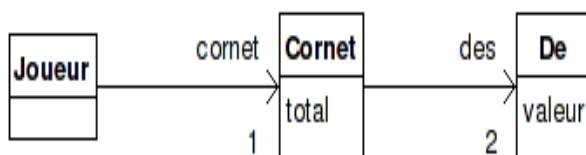


Qui choisir ?

Le choix de toute autre objet du domaine pose le même problème ! Cela nous amène à une **Fabrication Pure** : un objet inventé qui fournira le service dont on a besoin.

Quel nom ?

Il faut tout de même essayer d'employer un vocabulaire en rapport avec le domaine. De nombreux jeux de plateau proposent d'utiliser un cornet pour secouer les dés et les lancer sur la table. On propose donc de créer une classe **Cornet** qui contiendra les dés, les lancera et connaîtra leur total.



Pattern Indirection : Affecter des responsabilités à un objet qui sert d'intermédiaire entre d'autres composants ou services pour éviter de les coupler directement.

